

## REGISTRO DE DINÁMICAS Y ACTIVIDADES DE INTELIGENCIA EMOCIONAL EN LA ESCUELA

NOMBRE	RÍO DE CHOCOLATE
FECHA	9/04/2012
TIEMPO	45-60 minutos
EDAD	3er CICLO DE E.P.
OBJETIVO / DISTINCIONES	<b>PRINCIPAL: GANAR-GANAR,</b> <b>OTROS: NEGOCIACIÓN, EQUIPO, DESCUBRIMIENTO</b>
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	<p><b>A.</b> El objetivo de esta actividad no es “Hacer” la actividad sino <b>apoyar a los alumnos a que descubran una manera diferente de actuar, ten presente esto en todo momento así como el propósito del juego que es buscar soluciones ganar-ganar</b></p> <p><b>B.</b> Sal al patio o a algún lugar donde ambos equipos puedan separarse una distancia de 10 metros.</p> <p><b>C.</b> Divide el grupo en 2 equipos diferentes y sitúalos en ambos lados del patio separados por la distancia mencionada</p> <p><b>D.</b> Explícales que entre ambos equipos hay un río de chocolate muy caliente por lo que si lo tocan sus pies se convertirán en chocolate también...</p> <p><b>E.</b> Explícales que la única manera de cruzar es pisando sobre las piedras que les vas a repartir. Reparte las cartulinas de la siguiente manera:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 10 alumnos x 2 equipos: 6 cartulinas a cada equipo</li> <li>2. 15 alumnos x 2 equipos: 8 cartulinas a cada equipo</li> <li>3. 20 alumnos x 2 equipos: 12 cartulinas a cada equipo</li> </ol> <p><b>F.</b> Di las instrucciones, las reglas y repite el objetivo de manera literal en voz alta hasta tres veces:</p> <p><b>INSTRUCCIONES:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tendréis otros 3 minutos para elaborar un plan.</li> <li>2. Después de eso podéis elegir un representante durante 2 minutos y los dos representantes podrán hablar y negociar durante 1 minuto.</li> </ol> <p><b>OBJETIVO</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. “El objetivo del juego es ganar, la manera de ganar es que todos lleguen sanos y salvos a la orilla contraria”</li> </ol> <p><b>REGLAS</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Una vez que el juego haya comenzado NADIE podrá hablar.</li> </ol> <p><b>G.</b> Una vez el juego esté explicado y entendido comienza con las fases previas (Elección de representante, estrategia y negociación)</p>

	<p>H. Una vez ambos equipos estén situados di: “El juego comienza... ¡Ahora!” y permíteles jugar durante alrededor de 3-5 minutos.</p> <p>I. Grita “Tiempo” al terminar y permíteles durante 3 minutos se reúnan como equipo y que discutan qué está funcionando y que no. Dale otro minuto a ambos representantes para negociar.</p> <p>J. Una vez ambos equipos estén situados di: “El juego continúa... ¡Ahora!” y permíteles jugar de nuevo durante alrededor de 3-5 minutos.</p> <p>K. Toma notas durante el juego para poder hacer una reflexión con ellos posteriormente, estas preguntas pueden apoyarte:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ¿Consiguieron el objetivo?</li> <li>2. ¿Cuál era el objetivo del juego? (lee de nuevo el objetivo del juego y comprueba qué entendieron, qué se dijo y qué no; llévalos a mirar cuál es su concepto de ganar (¿ganar-ganar o ganar-perder?)</li> <li>3. ¿Qué podían haber hecho diferente?</li> <li>4. ¿Hay sólo ganador si también hay un perdedor?</li> <li>5. ¿En qué sitios os situaciones buscan ellos su propio interés y se olvidan del interés del otro? (padres, compañeros, hermanos, profesores, vecinos, amigos...) Apóyalos a encontrar soluciones concretas a ejemplos concretos que los alumnos compartan</li> </ol> <p>L. Si quieres, dales la oportunidad de jugar de nuevo... ¿fue mejor esta vez?...</p>
<b>MATERIALES NECESARIOS</b>	Entre 12 y 24 cartulinas de 30x30 cm. aprox.
<b>TAREAS</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Elige una persona (tu padre, madre, hermano, compañero, etc.) a la que quieras pedirle algo (puedes usar los que han salido en el compartir de clase.</li> <li>2. Habla con él/ella y negocia una solución en que él/ella también gane</li> <li>3. Escribe cuál ha sido el resultado y qué ha funcionado mejor que en ocasiones anteriores</li> </ol>
<b>EVALUACIÓN, COMENTARIOS</b>	